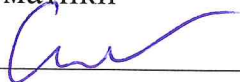


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области
Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга
МАОУ СОШ № 163

РАССМОТРЕНО

Руководителем ШМО
учителей математики и
информатики



Слукина И.А.
Протокол № 1 от «30» августа
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместителем дирек-
тора по УД



Садькова М.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директором МАОУ
СОШ № 163



Фоминых Н.В.

Приказ № 122-1-у от «30»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Основы информатики»

для обучающихся 5-6 классов

город Екатеринбург 2024

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области
Департамент образования Администрации г. Екатеринбурга
МАОУ СОШ № 163

РАССМОТРЕНО

Руководителем ШМО
учителей математики и
информатики

Слукина И.А.
Протокол № 1 от «30»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместителем
директора по УД

Садыкова М.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директором МАОУ
СОШ № 163

Фоминых Н.В.
Приказ № 122-1-у от «30»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Основы информатики»

для обучающихся 5-6 классов

город Екатеринбург 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Примерная рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Примерная рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «Основы информатики» — сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 класс

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.

Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

Патриотическое воспитание:

– ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

– ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

– представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

– наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

– овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

– наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые

задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

– установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

– интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

– наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

– освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

– умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

– умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

– самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

– формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

– оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

– прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

– выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

– применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

– выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

– выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

– оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

– запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

– сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

– публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

– выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

– понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

– принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

– выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

– оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

– сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

– выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

– составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

– составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

– владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

– учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

– вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

– оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

– ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

– осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

– соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

– называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

– понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;

- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Название темы	Количество часов	Воспитательный аспект урока (форма/цель)
1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	Цель - побудить учащихся к активности и пробудить любознательность. - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки.	3	Цель - побудить учащихся к активности. - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	Цель - вызвать заинтересованность. - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся
4	Информация в жизни человека	3	Цель - пробудить любознательность. - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
5	Алгоритмы и исполнители.	2	Цель - возбудить готовность решать задачи самостоятельно. - применение на уроке групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат.
6	Работа в среде программирования (8 часов)	8	Цель - возбудить готовность решать задачи самостоятельно и пробудить любознательность. - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
7	Графический редактор.	3	Цель - побудить учащихся к активности и вызвать заинтересованность.

			<ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
8	Текстовый редактор	6	<p>Цель - побудить учащихся к активности.</p> <ul style="list-style-type: none"> - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
9	Компьютерная презентация	3	<p>Цель - пробудить любознательность и вызвать заинтересованность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
	Итого	34	

6 класс

№ п/п	Название темы	Количество часов	Воспитательный аспект урока (форма/цель)
1	Компьютер	1	<p>Цель - побудить учащихся к активности и пробудить любознательность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
2	Файловая система	2	<p>Цель - побудить учащихся к активности.</p> <ul style="list-style-type: none"> - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
3	Защита от вредоносных программ	1	<p>Цель - вызвать заинтересованность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся
4	Информация и информационные процессы	2	<p>Цель - пробудить любознательность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся;

			<ul style="list-style-type: none"> - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
5	Двоичный код	2	<p>Цель - побудить учащихся к активности и пробудить любознательность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
6	Единицы измерения информации	2	<p>Цель - побудить учащихся к активности и пробудить любознательность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
7	Основные алгоритмические конструкции	8	<p>Цель - возбудить готовность решать задачи самостоятельно.</p> <ul style="list-style-type: none"> - применение на уроке групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат.
8	Вспомогательные алгоритмы	4	<p>Цель - возбудить готовность решать задачи самостоятельно.</p> <ul style="list-style-type: none"> - применение на уроке групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат.
9	Векторная графика	3	<p>Цель - побудить учащихся к активности и вызвать заинтересованность.</p> <ul style="list-style-type: none"> - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
10	Текстовый процессор	4	<p>Цель - побудить учащихся к активности.</p>

			- групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	Цель - пробудить любознательность и вызвать заинтересованность. - использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения, обеспечивающих современные активности обучающихся; - применение на уроке интерактивных форм работы учащихся; - групповой работы или работы в парах, с целью обучения командной работе и взаимодействию с другими детьми, постановки общей цели, для достижения которой каждый должен внести индивидуальный вклад, распределению ролей, рефлексией вклада каждого в общий результат
	Итого	34	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация.	1			Устный опрос
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с	1			Устный опрос
3.	Ввод информации в память компьютера.	1		1	Практическая работа
4.	Управление компьютером.	1		1	Практическая работа
5.	Хранение информации.	1		1	Практическая работа
6.	Передача информации. Поиск информации.	1		1	Практическая работа
7.	Электронная почта.	1		1	Практическая работа
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1			Письменный контроль
9.	Метод координат.	1			Письменный контроль
10	Разнообразие наглядных форм представления информации	1			Устный опрос
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			Письменный контроль
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	1			Письменный контроль
13	Знакомство со средой программирования	1		1	Практическая работа
14	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного программирования.	1		1	Практическая работа

15	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования.	1		1	Практическая работа
16	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1		1	Практическая работа
17	Реализация циклических алгоритмов в среде	1		1	Практическая работа
18	Преобразование информации путём рассуждений	1			Устный опрос
19	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1		1	Практическая работа
20	Выполняем вычисления с помощью программы	1		1	Практическая работа
21	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	1		1	Практическая работа
22	Преобразование графических изображений	1		1	Практическая работа
23	Создание графических изображений.	1		1	Практическая работа
24	Текст как форма представления информации.	1			Устный опрос
25	Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	1		1	Практическая работа
26	Редактирование текста.	1		1	Практическая работа
27	Текстовый фрагмент и операции с ним.	1		1	Практическая работа
28	Форматирование текста.	1		1	Практическая работа
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	1		1	Практическая работа

32.	Создание движущихся изображений.	1		1	Практическая работа
33.	Создание анимации по собственному замыслу.	1		1	Практическая работа
34.	Выполнение итогового мини-проекта.	1		1	Практическая работа
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		23	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1			Устный опрос
2.	Объекты операционной системы.	1		1	Практическая работа
3.	Файлы и папки. Размер файла.	1		1	Практическая работа
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1			Устный опрос
5	Информационные процессы.	1			Устный опрос
6	Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1		1	Практическая работа
7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1			Письменный контроль
8	Преобразование любого алфавита к двоичному	1			Письменный контроль

9	Информационный объём данных.	1			Письменный контроль
10	Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1			Письменный контроль
11	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1		1	Практическая работа
12	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1		1	Практическая работа
13	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1		1	Практическая работа
14	Линейные алгоритмы.	1		1	Практическая работа
15	Алгоритмы с ветвлениями.	1		1	Практическая работа
16	Алгоритмы с повторениями.	1		1	Практическая работа
17	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1		1	Практическая работа
18	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1		1	Практическая работа
19	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1		1	Практическая работа
20	Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1		1	Практическая работа
21	Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1		1	Практическая работа

22	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1		1	Практическая работа
23	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1		1	Практическая работа
24	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами	1		1	Практическая работа
25	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора.	1		1	Практическая работа
26	Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1		1	Практическая работа
27	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1		1	Практическая работа
28	Текстовый процессор	1			Устный опрос
29	Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1		1	Практическая работа
30	Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1		1	Практическая работа
31	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1		1	Практическая работа

32	Создание презентации с гиперссылками.	1		1	Практическая работа
33	Создание презентации с интерактивными элементами	1		1	Практическая работа
34	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1	Практическая работа
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	26	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 (Электронная версия)

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 (Электронная версия)

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 (Электронная версия)

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020

Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 (Электронная версия)

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015

материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/>).

Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. <https://files.lbz.ru/pdf/978-5-9963-3440-7f.pdf>

Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017 <https://files.lbz.ru/pdf/978-5-9963-3467-4f.pdf>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

Интерактивные упражнения по информатике <https://learningapps.org/index.php?category=10&s=>

Исполнители + Blockly <https://kpolyakov.spb.ru/school/blockly.htm>

Единая коллекция ЦОР <http://school-collection.edu.ru/>

Интернет-урок <https://interneturok.ru/>

Инфоурок. Видеоуроки информатики <https://infourok.ru/videouroki/informatika>

«Урок цифры» <https://урокцифры.рф>

Видеоуроки информатики <https://videouroki.net/blog/informatika/>

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Персональный компьютер – рабочее место учителя

Принтер лазерный

Комплект сетевого оборудования

Комплект оборудования для подключения к сети Интернет

Web-камера

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Смарт-доска

Аудиторная доска для письма фломастером с магнитной поверхностью

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Персональный компьютер – рабочее место ученика

Источник бесперебойного питания

Компьютерный стол

Компьютерный стул

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997397

Владелец Фоминых Наталия Витальевна

Действителен с 06.09.2024 по 06.09.2025